

Human IT

Tidskrift för studier av IT
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

Om kritiken mot virtualisering

av [Per-Olof Ågren](#)

Abstract

The movement of activities from the physical world to the virtual world is growing. This movement – here called virtualisation – is often surrounded with a very positive aura. The positive message of virtualisation is often expressed with a loud voice, much louder than the critical voices. The purpose of this article is, however, to understand the meaning of the critic of virtualisation and discuss this position. The main critic of virtualisation concern how virtualisation degenerates reality, how communities are impossible to exist on-line and how virtualisation will create the virtual accident.

Innehåll:

- [1. Inledning](#)
- [2. Virtualisering degenererar verkligheten](#)
- [3. Virtualisering av gemenskaper är omöjlig](#)
- [4. Virtualisering genererar global olycka](#)
- [5. Vad betyder kritiken](#)

[Om författaren](#)

The secret of Nietzsche's "last man" is the will to virtuality, the will to surrender oneself to technologically-mediated and externalized imaginaries. (Arthur Kroker & Michael Weinstein.)

1. Inledning

Det pågår en rörelse från den fysiska världen till den virtuella.

Allt fler sköter allt mer av sin korrespondens via elektronisk post. Allt fler handlar varor på World Wide Web. Allt fler läser tidskrifter som publiceras på webben. Allt fler möter nya människor i virtuella världar, Multi-User Domains (Mud) och chatkanaler. Allt fler söker sig till virtuella gemenskaper i form av e-postlistor och olika typer av konferenssystem. Allt fler förlyttar undervisning till virtuella miljöer.

Denna rörelse betecknar jag virtualisering: Att omskapa, nyskapa eller förflytta existerande eller icke-existerande objekt eller aktiviteter från den fysiska världen till virtuella miljöer.

Med virtuella miljöer avser jag manipulerbara grafiska eller textbaserade miljöer som genereras med hjälp av datorteknik. "Omskapa" och "nyskapa" betonar manipulerbarheten i dessa miljöer, medan "förflytta" betonar möjligheten till överföring av objekt eller aktiviteter från den fysiska världen. Med "icke-existerande objekt eller aktiviteter" avser jag ännu inte realiserade artefakter i den fysiska världen. Ett exempel kan vara en planerad byggnad. Ett annat en gemenskap som aldrig funnits. (Ågren 1998.)

Denna rörelse omgärdas av en aura av positiva röster. Tidskrifter som Wired, organisationer som The Electronic Frontier Foundation, författare som Howard Rheingold (1993; 1994), Nicholas Negroponte (1995), Douglas Schuler (1996), William Mitchell (1997) och Stacey Horn (1998) är aktiva förespråkare för virtualisering. Och detta är ändå ett väldigt avgränsat urval.

I Sverige står vår IT-kommission som i olika konstellationer har funnits sedan 1994 för de mest positiva tongångarna till virtualisering. IT-kommissionens uppdrag är framför allt att främja en bred IT-användning i Sverige genom att vara "...pådrivande och kunskapspridande i fråga om informationsteknikens möjligheter i samhällsutvecklingen" (SOU 1995:68) och vara rådgivande till regeringen i IT-frågor.

Regeringens proposition 1995/96:125, allmänt kallad "IT-propositionen", följer i huvudsak IT-kommissionens anda. Virtuella museer, geografiska informationssystem som genererar en runslig dimension till kartor, multimediala läromedel (läromedia), Internet som marknadsplats för elektronisk handel, offentlig information via elektroniska anslagstavlor – det finns knappast ett samhällsområde som inte skulle kunna åtminstone delvis virtualiseras. Också IT-kommissionens utredningar Sverige inför epokskiftet (SOU 1997:63) och Nya tider, nya förutsättningar, (SOU 1998:65) ger virtualisering en alldeles särskild glans.

Men visst finns det kritiska röster? Nya svenska lagar som Ansvar för elektroniska anslagstavlor (SOU 1997/98:15) och Personuppgiftslagen (SFS 1998:204) uttrycker en implicit kritik mot virtualisering – om virtualisering vore oomstritt skulle regelverk inte behöva skapas.

Men vad säger de kritiska rösterna? Och vad betyder den kritik de riktar mot olika aspekter av virtualisering?

I denna artikel låter jag ett antal röster som är explicit kritiska till virtualisering komma

till tals. Syftet är inte att göra en kartläggning av kritiska röster utan att lyfta fram kritik som tydliggör såväl vad som kan utgöra problem med virtualisering som varför virtualisering bör ses som ett problem. Kritiken rör främst frågorna: Vad går förlorat vid virtualisering? Kan virtuella gemenskaper vara riktiga gemenskaper? Vad är en virtuell katastrof, och kan vi veta när den sker?

([Åter](#) till början av artikeln)

2. Virtualisering degenererar verkligheten

Något av det svåraste med virtualisering, i form av förflyttning av aktiviteter från en fysisk verklighet till en virtuell, är att förstå vad som går förlorat i den processen. En relativt vanlig invändning mot virtualisering, som uttrycks på olika sätt, är att betydelsen av det reella, verkligheten, går förlorad.

Sherry Turkles (1997) huvudkritik mot virtualisering, mot det hon kallar en simuleringskultur, är verklighetens minskade status. Varför ge sig ut i naturen när man kan uppleva olika delar av naturen virtuellt, med film, bilder och rik information om flora och fauna? Varför göra kemiska experiment i den fysiska världen med alla de komplikationer som kan uppstå, när man kan göra perfekta experiment i en virtuell värld? Tron på att aktiviteter i virtuella miljöer kan utgöra goda substitut för aktiviteter i den fysiska världen tenderar att snedvrider vår upplevelse av verkligheten, menar Turkle (ibid), och beskriver tre typer av effekter av virtualisering som ger den konsekvensen. ¹

Den första kallar hon Disneylandeffekten. Det betyder att virtualisering får icke naturliga, artificiella upplevelser att framstå som verkliga. Om effekten ska uppstå avgörs av vilka jämförelser som görs. Efter att ha spelat enkla tevespel och interagerat med enkla figurer i dessa spel, framstår den värld som byggs upp i en Mud som verklig, vilket Turkle (ibid) menar att den inte är. Att uppleva en Mud som verklig social interaktion, i klass med interaktion ansikte mot ansikte, är ett ytterligare steg mot att "förverkliga" det artificiella, att göra något naturligt utifrån ett kulturellt material som har blivit tillgängligt. Detta förverkligande innebär en degenerering av verkligheten – eller rättare sagt, av den status verkligheten enligt Turkle bör ha i förhållande till det virtuella.

Den andra effekten är den artificiella krokodileffekten, som innebär att virtualisering får det konstgjorda att framstå som mer fångslande än det verkliga. Turkle (ibid) exemplifierar med naturprogram på teve. Dessa komprometterar barns upplevelser av naturlivet – i sådana program framstår alltid naturen som dramatisk – vilket innebär att den direkta, fysiska, icke-medierade världen framstår som mindre värd, eftersom en skogspromenad aldrig kan skänka den dramatik som ett naturprogram om djurlivet i samma skog kan skänka.

Ett annat exempel på samma effekt är den som MTV får symbolisera – snabba klipp och hyperaktiv framställning av bild och ljud. Med den betydligt lägre hastighet information sipprar fram till oss i den fysiska världen, riskerar den att förlora i värde i förhållande till medierad information – som dessutom levereras färdigtolkad till skillnad från information i den fysiska världen, som upplevs som rörig och oordnad innan den har tolkats av den enskilda individen. Redan medierad information är alltid någon

annans version av verkligheten.

Den tredje effekten som virtualisering har på upplevelsen av verkligheten innebär, menar Turkle (ibid), att vi ofta tror att vi har skapat mycket mer i den virtuella världen än vi egentligen har. Den som har provat på könsbyte i den virtuella världen – i till exempel Mud – hävdar gärna att denne därmed vet hur det är att vara sitt motsatta kön. Flera av de människor Turkle (ibid) intervjuat uppger det. Men Turkle är skeptisk. Vad dessa människor saknar är erfarenheten av att leva i det andra könets kropp. Att leva i en kvinnas kropp, menar Turkle (ibid, s 293), inkluderar "... oro om fysisk sårbarhet, rädsla för oönskad graviditet och om sterilitet, väl avvägda beslut om hur sminkad man skall vara på en anställningsintervju och svårigheten att hålla ett professionellt seminarium när man har svår menstruationsvärk."

Det kan aldrig en man som uppträder som en kvinna i en virtuell miljö erfara.

Mindre analytiskt och mer känslomässigt beskriver litteraturvetaren Mark Slouka (1995) virtualiseringens attack på verkligheten. Hans känsla av obehag med det virtuella bottnar i en grundläggande misstänksamhet till allt som tenderar att helt eller delvis ersätta den fysiska världen, nuet, styrkan och svagheterna med den mänskliga hjärnan – vilket han uppfattar att transcendentalisterna har som ärende. ²

Dessa transcendentalister ser Slouka (ibid) som en liten grupp människor, men med ett oproportionerligt stort inflytande. Han ger dem epitet som "nätreligiösa" och "wannabe gods" (ungefär människor som vill vara gudar), och menar att de företräder uppfattningar om att den fysiska världen bör "laddas ned" i en dator och att mänsklighetens framtid inte finns i den fysiska världen utan i den virtuella. Dessutom arbetar de hårt för att underhålla deras egen version av apokalypsen. Dessa människor är Sloukas fiender, framför allt därför att han menar att de har ignorerat humanisterna alltför länge.

Allt fler begrepp skapas för att beteckna möjligheten till andra världar än den fysiska. "Telepresence" (social närvaro skapad med hjälp av telekommunikation) och "immersion" (omslutenhet i virtuella miljöer) är två exempel. Därmed menar Slouka (ibid) att verkligheten blir valbar; den framstår som ett alternativ till virtuella verkligheter. Denna möjlighet att välja bort verkligheten för virtuella dito beskriver han som att tre för människan viktiga faktorer går förlorade: Etiken, sanningen och demokratin.

Etiken går förlorad därför att den fysiska världen har genom hela mänsklighetens historia försett människan med en kontext, med ett sammanhang, och utan kontext är etiskt beteende omöjligt. Det är den fysiska födelsen och döden, liksom smärta och lust som tvingar oss att uttrycka värdeomdömen. Virtualisering skapar en värld utan de faktorer som utgör förutsättningar för etiskt beteende.

Sanningen går förlorad därför att när digitala representationer uppfattas som lika värdefulla som verkligheten kommer vi att kollektivt förlora det faktum att approximationer och återskapande är en sorts lögn och att alla lögnen skapar ett klimat som hotar sanningen. Vi glömmer till exempel, skriver Slouka (ibid), att virtuell död betyder liv och att något virtuellt sant eller virtuellt verkligt är falskt.

Demokratin går förlorad därför att virtualisering ger för lite, men kräver för mycket. Den ger mer information till den enskilde individen, men avkräver flytten till den virtuella världen – och det är den ickemedierade verkligheten, menar Slouka (ibid), som utgör fundamentet för demokratin. Att vi upplever verkligheten olika utgör på samma gång fundamentet för vårt oberoende och ett bålverk mot makten. Representationer, särskilt digitalt massproducerade, begränsar diversiteten mellan människor; det är en homogeniserande kraft som förvandlar människor från individer till publik, vilket leder till oanade möjligheter till manipulation och, till slut, ofrihet.

Sloukas (ibid) kritik mot virtualisering bottnar i en strävan efter essentialism. Essentialismen yttrar sig i rörelsen tillbaka till Originalet; en respekt för sanningen, respekt för verkligheten och därmed respekt för livet. Det sker genom en frigörelse från vårt beroende av abstraktioner; en återgång till ett liv med essentiella ting, sådana vi kan uppleva själva utan något medium. Denna essentialistiska rörelse innebär inte skapandet av en ny tillvaro utan ett avvisande av en blivande – den virtuella tillvaron.

([Åter](#) till början av artikeln)

3. Virtualisering av gemenskaper är omöjligt

Den främsta kritiken Nessim Watson (1997) möter mot att använda metaforen samhälle eller gemenskap (community) för den form av social interaktion som upprätthålls med datormedierad kommunikation är att där saknas vissa fundamentala faktorer som konstituerar en gemenskap. Watsons kritiker hävdar att roten till det engelska begreppet community är dels "cum", vilket betyder "tillsammans", dels "munis", vilket betyder "förpliktelse". Och att virtuella gemenskaper saknar det sistnämnda – förpliktelser – som en essentiell egenskap; därför kan de aldrig bli gemenskaper.

Risken, menar kritikerna enligt Watson (ibid), är att begreppet gemenskap förändras och döljer ett av begreppets viktigaste element, om vi väljer att tillskriva en viss typ av datormedierad kommunikation begreppet gemenskap. Att tillskriva en diskussionsgrupp på News gemenskap innebär att vi förorenar begreppet. Själva essensen i kritiken är att en riktig gemenskap innefattar att leva med människor som vi kanske är starkt oense med, med vilka vi måste fortsätta leva och kommunicera med i syfte att nå våra gemensamma mål.

Kulturgeografen Kevin Robins (1998) finner det syfte med virtuella gemenskaper som Rheingold (1994) beskriver lovvärt – att virtuella gemenskaper skulle kunna ersätta de gemenskaper i den fysiska världen som upplöses allt mer och det informella offentliga utrymme som försvinner ur den fysiska tillvaron, liksom förfallet i det demokratiska samhällslivet. På så sätt blir virtuella gemenskaper mittpunkten i ett storslaget projekt för social förnyelse.

Robins (ibid) ifrågasätter dock om virtuella gemenskaper är den relevanta reaktionen på en sådan utveckling i den fysiska världen. Virtuella gemenskaper är enbart ett uttryck för den utvecklingsoptimism som ser varje teknisk innovation som något bättre än det föregående. De gemenskaper som byggs upp med informationsteknik, menar Robins (ibid), är bedrägliga i så motto att den vision om småstadens eller byns trygghet

och solidaritet som följer inte uppfylls. Det är syntetiska gemenskaper utan äkta sociala möten, men med simuleringar av den fysiska världens solidaritet och gemenskap. "I sista hand är det inte ett alternativt samhälle utan ett alternativ till samhället." (Robins *ibid*, s 52.)

Teknogemenskapen, som är Robins benämning på virtuella gemenskaper, är i grunden ett antipolitiskt ideal. Teknogemenskapen är den totala sociala ordningens ideal, där syftet är att skapa små gemenskaper utan konflikter och oordning. Neutraliserade gemenskaper, med andra ord. Robins (*ibid*) menar att oordning och konflikt är närmast essentiella beståndsdelar av en social gemenskap. I den fysiska världen är skillnader, assymetri och konflikter ofrånkomliga inslag – dock inte gemenskap, menar han. Gemensamma grundintressen, samförstånd och enhällighet är en illusion – antagonismen har en ofrånkomlig roll i varje samhällsliv. En sund demokratisk process består av konflikter och sammanstötningar mellan olika politiska positioner.

Genom att virtuella gemenskaper är antipolitiska och när en dröm av ordning är de skadliga för den demokratiska kulturen.

Teknikfilosofen Langdon Winner (1997) framför en liknande kritik mot virtuella gemenskaper, men mot en ideologisk bakgrund. Han ger den mest framträdande ideologiska rörelsen på Internet beteckningen cyberlibertinism. Libertinism dök upp som ett diffust begrepp i 1600-talets Frankrike. Begreppet kommer från latinets *libertinus* som betyder "den frigivne". De som fick detta epitet var intellektuella och adelsmän som strävade mot att bli oberoende av samhällets, religionens, moralens och tänkandets konventioner (Nationalencyklopedin, band 12, s 269).

Cyberlibertinism är enligt Winner (*ibid*) en samling idéer som länkar samman en entusiasm för virtuella livsformer med en radikal högerideologi om den "rätta" definitionen av frihet, socialt liv, ekonomi och politik. Cyberlibertinismen uttrycks av intellektuella och maktavare bland annat i tidskriften *Wired* och i litteratur om cyberrymden – Winner ser MIT-forskaren Nicholas Negropontes bok *Leva digitalt* (1995) som ett typexempel. Det finns även ett cyberlibertinismens Magna Charta på nätet, utgivet av organisationen The Progress and Freedom Foundation med titeln *Cyberspace and the American Dream* (Dyson et al, 1994).

De tydligaste uttrycken för denna ideologi är teknikdeterminism, individualism tillsammans med fri marknadskapitalism och en form av anarkism. Cyberrymden ses som den optimala platsen för individers självförverkligande. All social, politisk och ekonomisk organisation som hotar reglera individens – och marknadens – totala frihet ses som ett hot. Att leva i virtuella miljöer innebär att riva hierarkier och auktoriteter, att globalisera samhällen och att decentralisera all kontroll ända ned till den enskilde.

Cyberlibertinernas människosyn kan uttryckas, menar Winner (*ibid*), som att ditt mål som människa är att finna människor i världen som liknar dig, tycker som du, och delar dina intressen. Virtuella gemenskaper som byggs upp kring specifika intressen blir därmed perfekta forum för att finna sådana människor. Konsekvensen blir att undvika de gemenskaper där det finns minsta risk att möta människor med andra intressen än dina. Och fördelen med virtuella gemenskaper är att de är enkla att både lämna och inträda i.

Här sammanfaller Winners kritik av virtuella gemenskaper med såväl Watsons (1997) refererade kritik som Robins (1998) kritik. Våra fysiska samhällen är fyllda av konflikter – med utgångspunkt i ideologi, politik, etnicitet, klass, genus och ekonomiska intressen. I virtuella gemenskaper är det bara att lämna problemen; ta närmsta utgång och hitta en ny gemenskap, i stället för att mödosamt lösa motsättningarna. Några inbyggda förpliktelser finns inte.

You know you are in a community when the phone rings and someone informs you that it is your turn to assume the burden, devoting months of your time to a chore the group deems necessary, organizing this year's fund raiser, for example. Unfortunately, most writings about on-line relationships blithely ignore the obligations, responsibilities, constraints, and mounds of sheer work that real communities involve. (Winner 1997, s 17.)

I den cyberlibertinskt formade globala byn, fortsätter Winner (1997) sin kritik, röstar man med ekonomiska transaktioner. Man betalar (minimal) skatt till den regering som erbjuder bäst tjänster, precis på samma sätt som vi väljer vilken bank vi vill placera våra pengar i. Genom att handla på en global marknad väljs det land som erbjuder lägst produktskatter, genom att placera pengar i en annan valuta protesterar man mot den egna regeringens ekonomiska politik. Vi ser redan tecknen; cigaretter och alkohol kan köpas från lågskatteländer, böcker, kläder och andra varor kan på Internet köpas där det är billigast.

Medborgaren ersätts med shopparen och ett lands regering ses som vilken annan tjänsteleverantör på marknaden. Demokratien och politiska system, såsom vi hittills känner dem i den fysiska världen, hotas allvarligt.

([Åter](#) till början av artikeln)

4. Virtualisering genererar global olycka

Fransmannen Paul Virilio beskrivs allmänt som en hastighetens filosof; han utvecklar en filosofi som försöker förstå hastigheten och dess utveckling på olika områden i samhället. Virilio ser tekniken som accelererare av hastigheten i samhället. Således blir Virilio även teknikfilosof och teknikkritiker, men egentligen är Virilios bakgrund arkitektur och stadsplanering.

Han kallar sin teori dromologi. Historien beskrivs inte kronologiskt hos Virilio, utan dromologiskt. Det betyder emellertid inte att han förkastar kronologiska historieskrivningar, utan dromologin är endast ett annat sätt att förstå historien. Med dromologin beskriver Virilio tendenser i utvecklingen utifrån hastighetsförändringar – från människans egna fötter till flygplan, från kostig till motorväg, från byn till storstaden. (Virilio 1986; se även Alpten 1991.)

Varje uppfinning av en teknisk artefakt som bidrar till att öka hastigheten är också en uppfinning av nya olyckor, menar Virilio i en intervju (der Derian 1997). Fartyg som kapsejsar, flygplan som störtar, tåg som spårar ur och bilar som kolliderar. Vid teknikstudier bör därför inte bara teknikens funktion och eventuellt dess estetik studeras, utan även dess "programmerade" olyckor. "The ship that sinks says much more to me about technology than the ship that floats!", säger Virilio (i der Derian, ibid).

Nu väntar den "virtuella olyckan" – att informationstekniken skapar sin egen olycka, sin egen katastrof. Men hur känns en virtuell olycka igen? Har den kanske redan uppstått? Varje tidigare tekniks programmerade olycka har varit lokal (det är vanligtvis ett enskilt fartyg som sjunker, och ett flygplan som störtar drar normalt inte med sig andra flygplan i olyckan), medan informationsteknikens programmerade olycka är global.

Vi måste försöka uppdaga den ursprungliga olyckan som är specifik för den teknik som möjliggör virtualisering, är Virilios budskap. Informationsteknikens ursprungliga olycka är, menar Virilio (1997a), att den förvränger den verkliga tiden; denna interaktiva teknik leder till samtidighetens olycka. Tekniken tillåter inte bara att höra och se på distans (vilket telefonen, radion och teven länge tillåtit), utan att också agera på distans utan tidsfördröjning. Olyckor som uppstår med interaktiv informationsteknik är därmed delokaliserade, och därför utom vår kontroll. Det går att likna den typen av olyckor med olyckor i kärnkraftverk som exempelvis den i Tjernobyl, Ukraina, när radioaktivt stoff spreds över ett stort geografiskt avstånd.

Den globala olyckan som är en effekt av virtualisering ligger dock i framtiden, eftersom en sådan olycka är en "never-seen-before accident", skriver Virilio (1997b). Ett konkret exempel på ett tecken på en framtida olycka ser Virilio (ibid) i den globalisering av ekonomin som möjliggjorts med informationsteknik – den snabba överföringen av elektroniska pengar som har lett till olika större och mindre ekonomiska kollapser inom olika ekonomiska marknader. ³

Trots detta konkreta exempel är det svårt att uppfatta en virtuell olycka. Svårigheten beror till stor del på informationsteknikens brist på genomskinlighet – jämför påtagligheten hos en tågurspårning eller hos en frontalkollision mellan två bilar. Den bristande genomskinligheten beror till stor del på att en virtuell olycka är immateriell till skillnad från tidigare teknikens programmerade olyckor.

Det pågår en implosion, hävdar Virilio (1997a), vilket är en del av virtualiseringens olycka. Globaliseringen får Jorden att krympa likt en frukt som övermognar.

Fundamentet för en virtuell olycka är dock, skriver Virilio (ibid), splittringen mellan det virtuella och det reella, och särskilt när det virtuella "segrar" över det reella; när (fysiskt) avstånd föredras framför närhet. Helt enkelt när tillvaron i virtuella miljöer föredras framför reella; när människan ger upp verkligheten och förlorar distinktionerna mellan verklighet och virtualitet.

These new technologies try to make virtual reality more powerful than actual reality, which is the true accident. The day when virtual reality becomes more powerful than reality will be the day of the big accident. (Virilio i Wilson 1997, s 43.)

Det finns något som kan kallas en teknisk donjuanism, menar Virilio (1996). Vi bestiger maskinerna och sammansmälter med dem till metaboliska farkoster; vi blir hastighet. Och inte bara det; vi upphäver vår förmåga att vara människa.

"I jakten på framåtskridandet visar detta [att förlägga livet till förflyttningarna] på något som inte längre är diskontinuerligt, något som till sist slutgiltigt upphäver alla skillnader och distinktioner mellan natur och kultur och utopi och verklighet eftersom teknologin – genom att förvandla övergångsriten till ett permanent fenomen – får sinnen oordning att bli till ett permanent tillstånd..." (Virilio 1996, s 105.)

Som om inte det vore nog. Virilio (ibid) menar att de höga hastigheterna i teknikutvecklingen mynnar ut i ett försvinnande av det mänskliga medvetandet. Det mänskliga medvetandet försvinner till tekniken.

([Åter](#) till början av artikeln)

5. Vad betyder kritiken?

Först och främst tolkar jag kritiken som att virtualisering är ett viktigt område att studera. De farhågor som beskrivs måste tas på allvar. Men det betyder också att diskutera de föreställningar om tekniken som ligger till grund för kritiken. När jag läser Turkles, liksom i viss mån Virilios kritik slås jag av hur världen verkar uppfattas som ett slags nollsummespel. När värderingen av det virtuella ökar, verkar de uppfatta en degenerering av den fysiska världen i motsvarande grad. En motsatt tolkning av uppvärderingen av virtualisering är att virtuella verkligheter expanderar verkligheten; att verkligheten växer, inte krymper.

En annan tolkning av den kritik mot virtualisering som menar att verkligheten degenereras och att gemenskaper endast kan finnas i den fysiska verkligheten, är att kritikerna har en universalistisk samhälls- och kultursyn. Utvecklingen inom antropologisk forskning under 1900-talet har antagit en riktning mot kulturrelativism, menar den norske socialantropologen Thomas Hylland Eriksen (1997), vilket betyder att främmande kulturer började förstås och värderas utifrån sina egna villkor – inte utifrån den kultur (västvärlden) antropologen tillhörde.⁴ Det har lett till ett neutralt förhållningssätt till andra kulturer i så motto att olikheter mellan den egna och den främmande kulturen inte uttrycks som att den främmande kulturen är sämre (mindre rationell, mindre civiliserad och så vidare) än den egna – till skillnad från en universalistisk kultursyn där själva utgångspunkten är att den egna västerländska kulturen är mera högtstående än andra kulturer.

Kulturrelativistiska antropologer har ibland gått så långt att den främmande kulturen har setts som ett korrektiv till den egna kulturen, skriver Eriksen (ibid). Margaret Meads studier av kulturen på Samoa, till exempel, resulterade i en kritik av amerikansk uppfostran. Kulturrelativismen har också setts som emancipatorisk, eftersom förhållningssättet uppvärderar kulturer som med en universalistisk attityd skulle ha ansetts vara ociviliserade och underlägsna.

Kulturrelativismen har, skriver Eriksen (ibid s 33), "... en värdefull kärna av empati, tolerans och respekt för det annorlunda."

Det betyder emellertid inte att kulturrelativismen är oomstridd. Tvärtom beskylls, menar Eriksen (ibid), kulturrelativister för att vara fiender till demokratiska och humanistiska principer, eftersom en kulturrelativist skulle ha svårt att fördöma exempelvis dödshotet mot Salman Rushdie eller omskärelse av flickor i delar av Afrika. Sådana fördömanden skulle ju med nödvändighet utgöra ett uttryck för universella mänskliga värderingar, och inte den sedvanliga kulturrelativistiska värderingen inifrån de olika kulturena.

Ett kulturrelativistiskt förhållningssätt i virtualiserings-sammanhang skulle betyda att inte per automatik se den fysiska verklighetens kultur som överlägsen den virtuella kulturen.

Den kritik mot att kalla virtuella gemenskaper gemenskaper, som framförs av Watson (1997), Robins (1998) och Winner (1997), har diskuterats till och från på en e-postlista jag deltar i; en virtuell gemenskap där deltagarna antingen är initierare av eller hårt engagerad i någon annan virtuell gemenskap. Syftet är att utbyta erfarenheter kring uppbyggnad och underhåll av virtuella gemenskaper. En tråd som togs upp våren 1998 handlade om huruvida begreppet community överhuvudtaget borde användas för att beteckna sociala formationer som skapas med informationsteknik.

Den som initierade tråden utgick från det välbekanta argumentet att en gemenskap i den fysiska världen förutsätter ett ansvar från deltagarna. Det gör inte en virtuell gemenskap, hävdade denne, en virtuell gemenskap är lätt att lämna; med ett musklick är man därifrån. Det är omöjligt i den fysiska världen.

Argumenten mot detta argument berörde föreställningen om det lättvindiga lämnandet av en virtuell gemenskap – det är funktionellt enkelt att lämna, men inte nödvändigtvis emotionellt enkelt. "When a community becomes a safe, nurturing emotional place to be, it is harder to leave than one might expect", menar en person. En annan deltagare hävdar att en fysisk gemenskap kan lämnas både fysiskt (genom att flytta från platsen) och emotionellt (genom att isolera sig så långt det är möjligt från alla former av gemensamma aktiviteter), så i det avseendet är det ingen skillnad. Skillnaden består i att det finns inga materiella kostnader att lämna en virtuell gemenskap, medan att fysiskt lämna en fysisk gemenskap kostar pengar. Däremot är den emotionella kostnaden för att lämna en gemenskap jämförbar i både den fysiska och den virtuella världen.

När man funderar över kritikernas utgångspunkter och utgångspunkterna för dem som de polemiserar mot, framstår en polarisering där kritik också kan riktas mot bevarandet av en sådan polaritet. Att kritisera en polariserande situation innebär ofta att anlägga en ståndpunkt bortom för–emot, bra–dålig, utopi–dystopi. Heim (1998) betecknar den ena polen naiv realism, vilket omfattar dem som hävdar att den fysiska verkligheten är det enda som kan ge direkt erfarenhet och att datorer därmed är "... främmande inkräktare på den omedelbara erfarenhetens mark". (Heim *ibid*, s 20.) Den andra polen kallar han nätverksidealister. De är optimister som hela tiden lyfter fram de evolutionära fördelarna med tekniken; att teknikutvecklingen är en alltigenom god utveckling.

Med begreppet virtuell realism vill Heim (*ibid*) bryta upp polariseringen. Virtuell realism är inte det samma som realism, i det att realismen har sedan länge bestämt vad som är verkligt, pålitligt och funktionellt. Virtuell realism innebär ett bejakande av att virtuella verkligheter är verkliga och funktionella, men att samtidigt vara högst skeptisk till den idealism och kommersialism som omger tekniken.

Virtuell realism är en position bortom naiv realism och idealism; tillika en ambivalens som möjliggör att uppfatta såväl en god potential i tekniken som avigsidorna. En viktig faktor för att kunna göra det är enligt Heim (*ibid*) att göra ingående studier av teknik; att "... ge språklig form åt det mänskliga mötet med vissa teknikformer" (Heim *ibid*, s 29).

([Åter](#) till början av artikeln)

Om författaren

Per-Olof Ågren är fil lic i informatik vid Umeå universitet. Hans forskning handlar om att förstå virtualisering. För närvarande arbetar han i ett forskningsprojekt som heter Virtuella samhällen som är finansierat av Kommunikationsforskningsberedningen (KFB).

Hemsida: www.informatik.umu.se/~poagren

([Åter](#) till början av artikeln)

Fotnoter

1. Genom att inkludera icke-datorbaserade medier som i det här fallet teve i begreppet virtualisering har Turkle en vidare syn på virtualisering än den jag redovisade i inledningen. [Åter till till texten](#)
2. Transcendentalister är Sloukas benämning på dem som explicit förespråkar förflyttningen till virtuella miljöer. [Åter till till texten](#)
3. Martin & Schumann (1997) framför flera tydliga exempel på detta tecken. [Åter till till texten](#)
4. Här bör påpekas att kulturrelativism normalt inte innefattar vare sig moralisk relativism eller kunskapsrelativism. [Åter till till texten](#)

Referenser

- Alpsten**, Anders (1991). *Tekniken är en svart kontinent*. Paul Virilio och tekniken. Stockholm: Avdelningen för idéhistoria, Stockholms universitet. (Idéhistoriska uppsatser nr 22.)
- der Derian**, James (1997). Interview with Paul Virilio. *Speed*, nr 1.4. Internetpublikation. http://proxy.arts.uci.edu/~nideffer/_SPEED/
- Dyson**, Esther, m.fl.(1994). Cyberspace and the American Dream: A Magna Charta for the Knowledge Age. Internetpublikation: *The Progress of Freedom Foundation*. <http://seldy.townhall.com/pff/position.html>
- Eriksen**, Thomas Hylland (1997). Mångkulturens obehag. *Moderna Tider*, nr 82, s 26–33.
- Heim**, Michael. (1998). Virtuellt realism. I Hemer, O & Nilsson, J O(red.): *I Transformation. Kulturen i den virtuella staden*. Lund: Aegis.
- Horn**, Stacey (1998). *Cyberville. Clicks, Culture, and the Creation of an Online Town*. New York: Warner Books.
- Kroker**, Arthur & Weinstein Michael (1994). *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*. New York: St. Martins Press.
- Martin**, Hans-Peter & Schumann, Harald (1997). *Globaliseringsfällan. Angreppet på demokrati och välfärd*. Stockholm/Stehag: Symposium.
- Mitchell**, William (1997). *Den digitala staden*. Stockholm: Norstedts.
- Nationalencyklopedin**. Höganäs: Bra Böcker.
- Negroponte**, Nicholas (1995). *Leva digitalt*. Stockholm: Bonniers.
- Proposition 1995/96:125**. *Åtgärder för att bredda och utveckla användningen av informationsteknik*. Stockholm: Statsrådsberedningen.

- Proposition 1997/98:15.** *Ansvar för elektroniska anslagstavlor.* Stockholm: Justitiedepartementet.
- Rheingold,** Howard (1993). *A Slice of Life in My Virtual Community.* I Harasim, Linda (red): *Global Networks. Computers and International Communication.* Cambridge Mass: The MIT Press.
- Rheingold,** Howard (1994). *The Virtual Community. Finding Connection in a Computerized World.* London: Secker & Warburg.
- Robins,** Kevin (1998). *Cyberrummet och världen vi lever i.* I Hemer, O & Nilsson, J O (red): *I Transformation. Kulturen i den virtuella staden.* Lund: Aegis.
- Schuler,** Douglas (1996). *New Networks Community. Wired for Change.* New York: Addison-Wesley.
- Slouka,** Mark (1995). *War of the Worlds. Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality.* New York: Basic Books.
- SOU 1995:68.** *IT-kommissionens arbetsprogram 1995–1996.* Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- SOU 1997:63.** *Sverige inför epokskiftet.* Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- SOU 1998:65.** *Nya tider, nya förutsättningar...* Stockholm: Kommunikationsdepartementet.
- SFS 1998:204.** *Personuppgiftslag.* Stockholm: Justitiedepartementet.
<http://rixlex.riksdagen.se>
- Turkle,** Sherry (1997). *leva.online.* Stockholm. Norstedts.
- Virilio,** Paul (1986). *Speed and Politics. An Essay on Dromology.* New York: Semiotext(e).
- Virilio,** Paul (1996). *Försvinnandets estetik.* Göteborg: Korpens förlag.
- Virilio,** Paul (1997a). *Open Sky.* London: Verso.
- Virilio,** Paul (1997b). *Speed and Information: Cyberspace Alarm! CTHEORY.* Internetpublikation. http://www.ctheory.com/a30-cyberspace_alarm.html
Utskriftsdatum: 970305.
- Watson,** Nessim (1997). *Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community.* I Jones, Steven: *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety.* Thousand Oakes: SAGE Publications.
- Wilson,** Louise (1997). *Cyberwar, God and Television: An Interview with Paul Virilio.* I Kroker, Arthur & Kroker, Marilouise: *Digital Delirium.* Montreal: New World Perspectives.
- Winner,** Langdon (1997). *Cyberlibertarian Myths and the Prospects for Community.* *Computers and Society,* September, s 14–19.
- Ågren,** P O (1998). *Att förstå virtualisering.* Umeå: Inst för informatik, Umeå universitet. (Licentiatavhandling.)

© Per-Olof Ågren 1998

[Åter till Human IT 4/1998](#)